

## Une autre progression par chapitres

Semaine	Chapitre	Thème
1	<b>11</b> Information chiffrée	STATISTIQUES ET PROBABILITÉS
2		
3	<b>1</b> Ensembles de nombres	NOMBRES ET CALCULS
4		
5		
6	<b>8</b> Fonctions de référence	FONCTIONS
7		
8	<b>5</b> Vecteurs	GÉOMÉTRIE
9		
10		
11	<b>3</b> Calcul littéral	NOMBRES ET CALCULS
12		
13		
14	<b>12</b> Statistique descriptive	STATISTIQUES ET PROBABILITÉS
15		
16	<b>9</b> Étude graphique et algébrique de fonctions	FONCTIONS
17		
18		
19	<b>4</b> Géométrie dans le plan	GÉOMÉTRIE
20		
21		
22	<b>13</b> Probabilités et échantillonnage	STATISTIQUES ET PROBABILITÉS
23		
24	<b>6</b> Équations de droites	GÉOMÉTRIE
25		
26	<b>10</b> Étude des variations d'une fonction	FONCTIONS
27		
28	<b>7</b> Positions relatives de droites	GÉOMÉTRIE
29		
30	<b>2</b> Arithmétique	NOMBRES ET CALCULS
31		

# Une autre progression par objectifs

Semaine	Chapitre	Thème
1	11 Obj. 1 Calculer des proportions et des pourcentages	STATISTIQUES ET PROBABILITÉS
2	11 Obj. 2 Traduire une évolution	
3	1 Obj. 1 Connaître les ensembles de nombres 1 Obj. 2 Encadrer un nombre réel	NOMBRES ET CALCULS
4	A Variables C Les fonctions	ALGORITHMIQUE ET PROGRAMMATION
5	5 Obj. 1 Découvrir les vecteurs et leur somme	GÉOMÉTRIE
6	5 Obj. 2 S'initier aux autres opérations sur les vecteurs	
7	1 Obj. 3 Identifier, représenter, utiliser un intervalle 1 Obj. 4 Caractériser un ensemble à l'aide d'une valeur absolue	NOMBRES ET CALCULS
8	3 Obj. 2 Calculer avec les identités remarquables	NOMBRES ET CALCULS
9	3 Obj. 3 Calculer avec des puissances	
9	3 Obj. 5 Manipuler des égalités et des équations	
10	8 Obj. 1 Découvrir la fonction carré	FONCTIONS ALGORITHMIQUE ET PROGRAMMATION
11	8 Obj. 2 Découvrir la fonction cube	
11	B Boucles bornées	
12	6 Obj. 1 Caractériser analytiquement une droite	GÉOMÉTRIE
13	6 Obj. 2 Tracer une droite dans le plan repéré 6 Obj. 3 Déterminer la pente ou un vecteur directeur	
14	9 Obj. 1 Représenter graphiquement une fonction 9 Obj. 2 Résoudre graphiquement une équation	FONCTIONS
15	10 Obj. 1 Décrire le comportement d'une fonction définie par une courbe 10 Obj. 2 Tracer une courbe compatible avec un tableau de variations 10 Obj. 3 Exploiter les variations d'une fonction	
16	3 Obj. 1 Calculer avec des fractions 3 Obj. 4 Calculer avec des racines carrées	
17	8 Obj. 3 Découvrir la fonction inverse 8 Obj. 4 Découvrir la fonction racine carrée	
18	11 Obj. 3 Étudier des évolutions successives ou réciproques	STATISTIQUES ET PROBABILITÉS
19	4 Obj. 1 S'appropriier le triangle rectangle	GÉOMÉTRIE
20	4 Obj. 2 Projeter orthogonalement 4 Obj. 3 Calculer les coordonnées d'un milieu 4 Obj. 4 Calculer la distance entre deux points	
21	12 Obj. 1 Étudier une série grâce au couple (moyenne ; écart type) 12 Obj. 2 Étudier une série grâce au couple (médiane ; écart interquartile)	
22	A Instructions conditionnelles	ALGORITHMIQUE ET PROGRAMMATION
23	3 Obj. 6 Manipuler des inégalités et des inéquations 9 Obj. 3 Résoudre graphiquement une inéquation	NOMBRES ET CALCULS FONCTIONS
24	10 Obj. 4 Donner le sens de variation d'une fonction affine	FONCTIONS
25	10 Obj. 5 Connaître les variations des fonctions de référence 9 Obj. 4 Résoudre algébriquement une inéquation	
26	7 Obj. 1 Établir l'alignement de trois points	GÉOMÉTRIE
27	7 Obj. 2 Reconnaître que deux droites sont parallèles ou sécantes 7 Obj. 3 Déterminer le point d'intersection de deux droites	
28	5 Obj. 3 Définir et exploiter la colinéarité 5 Obj. 4 Utiliser les coordonnées de vecteurs	GÉOMÉTRIE
29	B Boucles non bornées 13 Obj. 1 Exploiter un modèle théorique	ALGORITHMIQUE ET PROGRAMMATION
30	13 Obj. 2 Réaliser et exploiter une simulation 13 Obj. 3 Mener des calculs de probabilité	STATISTIQUES ET PROBABILITÉS
31	2 Obj. 1 Utiliser les diviseurs et les multiples d'un nombre entier 2 Obj. 2 Connaître et utiliser les nombres premiers	NOMBRES ET CALCULS